

KONAMI

RINKO  
NO  
MOTO

*Always in love...today  
Just this time every day and night...  
You can see the end of the love story...LOVEPLUS*

ラブプラス  
ビジュアル&設定集  
リンコのもと

ラブプラス  
LOVEPLUS



ISBN978-4-86155-272-4

C0076 ¥800E



株式会社コナミデジタルエンタテインメント  
定価：840円(本体800円) 5



丸ごとリンコの本だって。  
……手に取ってくれてありがとう。

# ラブプラス

L O V E P L U S

OFFICIAL BOOKS

電話でリンコと  
おしゃべりできる!?  
メッセージサービス実施

※メッセージサービスは、  
LINE@「ラブプラス」からのご登録が必要です。



彼女の容姿、髪型、  
ファッション、etc.  
リンコの“もと”がわかる  
「ビジュアル&設定集」

- + 初公開！ キャラ設定イラスト収録
- + イベントのラフイラストも盛りだくさん
- + モーション絵コンテや声優インタビューも必見



KONAMI

RINKO  
NO  
MOTO

*"Always in love, playing  
feel the love every day and night...  
You can see the endless love story LOVE+ to."*

ラブプラスビジュアル&設定集  
リンコのもと

ラブプラス  
LOVE PLUS

*RINKO  
NO  
MOTO*

Always in line... ready?  
Feel like you're every step and mile...  
you can see the miles too using ACTIVIA.™



# ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル&設定集 リンコのもと

RINKO  
NO  
MOTO

Always in love, please  
with the first every day and night.  
You can see the world from every day and night.



R I N K O   N O   M O T O

# Staff Profile

田中 亜矢 Akari Uchida

プロデューサー「ラブプラス」では制作総指揮として、企画立案から世界観、キャラクターの設定などを担当。代表作は「ときめきメモリアル (G) (S) (M)」、「ランブルローズ」(とんがりボウシと魔法の865)など。

神山 優介 Katsuka Kanyama

「ラブプラス」では高橋ガート、高木ガートのシナリオ全般を管理・監修する。また3つの性格分けなど、キャラクターの内面構築も主に手がける。「ラブプラス」がデビュー作。

ミノ☆タロー Mino☆Taro

イラスト担当「ラブプラス」ではキャラクターデザイン、イラストレーションのすべてを担当。代表作は「ときめきメモリアル (G) (S) (M)」のキャラクターデザインなど。

# ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル&設定集 リンコのもと

Gallery

ギャラリー

Artworks

設定

Special Interview

高橋インタビュー

ラブプラス ビジュアル&設定集

## 特別企画

リンコと電話しよう？

リンコがあなたからの連絡を今か今かとまっているよ。

リンコの電話音は、本物のリンコにメロしてあげるよ。

リンコに電話をかけるからね。

リンコはあかたの想いが電話口で聞けるはず。

あなたの彼女とリンコをおしやべりをしよう。

リンコと話したいの？  
別にイヤじゃないけど、  
早くかけられたい。



サービス期間  
2009年12月24日(木)  
~2010年3月31日(水)

※ 話し中の場合は、高橋が通話中であることをお知らせします。しばらく時間経過後は、リンコが通話中であることをお知らせします。

※ サービスは、リンコが通話中であることをお知らせします。しばらく時間経過後は、リンコが通話中であることをお知らせします。

※ 高橋が通話中であることをお知らせします。しばらく時間経過後は、リンコが通話中であることをお知らせします。

※ 海外からの通話は、別途料金がかかります。

※ IP 電話など、一部の端末には対応していません。

※ 通話料の発生は、リンコが通話中であることをお知らせします。しばらく時間経過後は、リンコが通話中であることをお知らせします。

※ サービス期間中、リンコが通話中であることをお知らせします。しばらく時間経過後は、リンコが通話中であることをお知らせします。

※ サービス期間中、リンコが通話中であることをお知らせします。しばらく時間経過後は、リンコが通話中であることをお知らせします。





G a l l e r y



R i n k o K a y a k a w a




















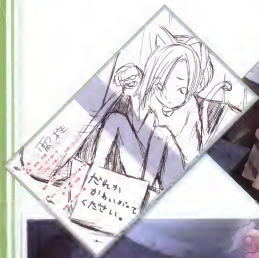




TEL 050-7568-0262

+ Artworks +





ミノ「ラフは、僕の中では設計図みたいなものです。白黒の絵コンテだけでは、色合いや全体の雰囲気イメージしにくいので、ラフは重要ですね。ラフにOKが出たら、衣装や小物のディテールや配置などの微調整をして、一気に完成まで描き上げます。僕は描くのが速いのだけ取り柄なんですけど（笑）それでも今回は、時間配分をうまくやらないと、間に合わないくらいの物量でした」

神山「夢イベントは、最初は設定が変なのばかりでした。製品版も十分変かもしれませんが、これでもリアルめなイベントに変えたんですよ（笑）。その中でも最初に描いてもらったのが、ネコリンコのイベントですね」

内田「それぞれのイメージアニメルは、リンコがネコ」というのが、一番最初に決まりましたね。顔立ちも性格も、ネコ「がびつたり！」と思ったんです。次にマナカのワサギ、最後にネネのタヌキ。ネコリンコは制作過程で、トラネコから三毛ネコに変えました。三毛ネコってメスが多いし、絵的にもその方がかわいいでしょっ」

# Early Design

キャラクターの初期デザインや  
初期の絵巻資料



正面



左側面



右側面



背面



左側面



正面



右側面



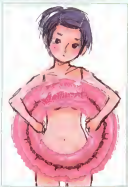
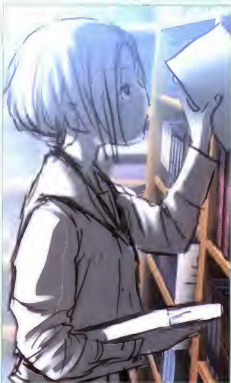
背面



ミノ「髪型は、刈り上げを考えていた時期もありました。テクノカッターっぽいのはどう? という提案があったので、描いてみたら意外とイケそうな気がしてきたんですよ(笑)。それで内田さんと相談していたら、「ター○ネーター2」のエドワード・ファー○ングっぽいのはどうかという案が出たんです。あやうさと思春期っぽさがあるキヤラですよ。左右非対称な髪型も、しぐさや動きに変化が表れて面白いだろうと思いました」

神山「この頃は髪に絆創膏が付いていますね。ただ「ラブプラス」は全体的に、マンガやゲームっぽい記号よりも、「こんな女の子、実際にいそうだな」とっていうリアルっぽさを重視しているので、絆創膏はなしになりました」

内田「当初は別の制盤でデザインされていたリンコも、最終的には同じ学校という設定で落ち着きました。初期のリンコは、より年下っぽさが強いですね。ちなみに、この頃のリンコはシャツの裾が出ているんです。技術的な問題もあってボツになったんですが、リンコらしくて僕は好きですね」







三ノサバ佐や、図書館の本のタイトルなんかを、細かく作り込んであります。そこは自分のこだわりですね。主にリアリティを出すためですが、楽しくてやっている部分もあります(笑)。それに、自分自身の中で世界観を構築していく作業でもあるんです」

内田「サバ佐のメーカーが『ウチダ』であることに、雑誌記事に大きく載って初めて気づきました(笑)。ゲームやアニメの中にリアルな食べ物が出てくると、なぜかすごく食べたくなりますよね。そういう部分は押さえられたかなと思います。マナカのお芋もそういう意図がありますがいかがですか？ リンコはサバ佐もマナカのお芋もおいしいそうですよね」

神山「イラストの細かい部分って、DSのゲーム画面では見えないうちで、ユーザさんの中には雑誌に載ったものを見たりして、気づいてくださる方もいますね。いろんなアイテムがありますが、設定も全部起こしていますよ。リンコが持ち歩いているプレイヤーは中に曲名も書き込んでいて、それかわざわざ僕が考えました」





内田「右ページの金髪ツインテールのデザインは、日焼けしてまっすよね。これ、ゲームに日焼けや日焼けあとの仕様を入れてみたかったんです。夏に焼けて、それがだんだん薄くなっていくという。リアルタイムの季節感も出ると思ったんですが、手間や容量の割にうれしくないかもしれないということ、結局なくなりました」

三ノ「決定稿のリンコはかなりボーイッシュな感じですが、初期の初期は、今より女の子っぽくデザインしていました。最初から、『背伸びしていて小生懸命な女の子』というイメージでした。色々描いてみましたが、そこだけは一貫していました。ちょっと高飛車な感じのデザインは、僕は「ときめきメモリアル」の「the social」の須藤瑞希という友人キャラクターが好きなので、彼女のようなキャラにしたかったからなんです」

神山「初期のデザイン案が多いです。ね。別の作品に出てきそうなくらい雰囲気。決定稿とは違うものばかり。初期にはお金持ちという設定案もあったせいか、お嬢様っぽいデザインも目立ちます」









# 小早川凛子

CV. 丹下桜

主人公の下級生で、同じ図書委員。

本と音楽が好きで、1人であることが多い。

他人を関わろうとしないのには、何かわけがあるらしい。





【Profile】

学年 高校1年生

血液型 B型

誕生日 8月17日

国籍 しし産

趣味 読書・音楽(洋楽)・ゲーム(暗闘ゲーム)

好きな食べ物 ポテチ(カレシムビー限定)

好きな事 昔のアメリカ文学

好きな動物 ネコ

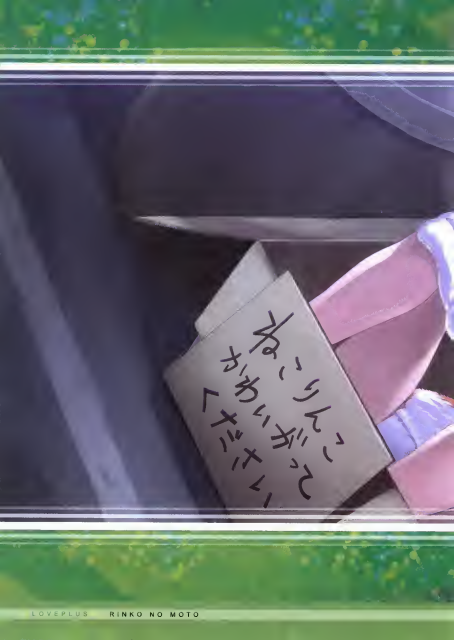


ミノ タロー(以下ミノ)「リンコは、主人公を好きになるまでは心を閉ざしています。自分一人の世界に閉じこもっていて、周囲を遠断するためにイヤフォンを付けて。服装やおしゃれに関しては無頓着。小学生が履くようなスニーカーを履いてたり、男物の時計をしていたり。そんなリンコが付き合っていくうちに内面も外見も変わっていくんです。その成長を楽しんでほしいですね」

神山「リンコは割と初期の段階から、精神的に背伸びをしているという設定がありました。若いうちに哲学的な本を読んだりして同級生が幼く見えているような。思春期の子が反骨的な文学にハマってしまいうような。今で言う『中二病』なんじゃないかな(笑)」

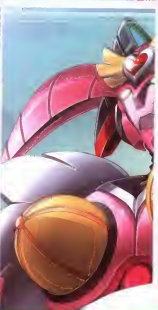
内田「小早川という名前は、ストイックさが激しくて決めました。小早川って、何となく武家のイメージがありますよね。あとリンコの『凛』って字は、僕自身が子供の名前に使おうと思ったくらい好きな漢字なんです。先に娘が生まれていたら『凛子』って付けていたかもしれません(笑)」





ないうんこ  
かちかち  
くっくっ









内田リノコに「シンデレラ」みたいないわゆるマンガ的な記号をどれくらい付与するかは悩みましたね。「ラブプラス」のキャラクターを作るときは、まず実在の人間っぽいリアルな設定を考えてから、ゲームっぽい特徴やマンガ的な脚色で固めていきます。最初からマンガ的な記号だけで作っていくと、どうしてもウソっぽいキャラクターになってしまうので」

神山「キャラの特徴って、先に設定として与えなくても、シナリオを書くうちに自然と作られていくと思っていますよね。例えば口癖なら、「ういうい口癖のキャラ」として作るのではなくて、「ういう性格のキャラだから、ういう口癖が口癖になる」というように」

ミノ「リノコは特に、頭の中でキャラクターのイメージがしっかり固まっていたので、ボツイラストも少ないですね。右上の笑顔はエンディングイラストの初期案です。リノコはイヤフォンで音楽を遮断していたわけですが、エンディングでイヤフォンを外すのは、主人公に心を開いたという意味を込めています」

# Character Design

天使用おまむきキャラクター決定資料







神山「リン」のデザインは全体的にボーイッシュなイメージです。運動が苦手ってわけじゃないんですけど「ダルイ、めんどい」というタイプです。勉強についてもそうですよね。でも、決して頭の悪い子ではありません」

ミノ「ネ「リン」は、ちゃんと「またたびぐみねこりん」って名札を付けているんですよ。はびかむりんこも、招き猫のイメージで作りました。「ハッピーカムカム」ですね（笑）」

内田「元々リンは、主人公とは別の学校という設定だったんですよ。ただ「年下」とだけ明かして、中学生が高校生かもほかにして、言及しないつもりでした。それで他校の制服を考えていたから、リンは制服のバリエーションが一番多いんです。ブレザー制服はお金持ちの女子校風ですが、初期はリンがお嬢様っていう設定もあったんですよ。でも、お嬢様なのに拘ねている」と、そこまで「テコテ」に作ってしまおうとマンカ力的すぎて、脱力力がなくなってしまうなと思って、変えました」

# SD Characters

水曜日のSDキャラクター





三ノ「SDキャラを作るとき、キャラを動物に変身させたいなと思ったんです。それならリンコは一番ネコっぽいなと、真っ先に決まりましたね」

神山「そもそも、これらのSDキャラは、ゲームの楽屋裏イベントみたいな遊び要素を入れるために作っていたんです。全員が不思議な言葉でしゃべって、かけ合いをするという。最終的にボツになってしまいました。が、ゲーム中、3人の絡みつつはとんだないのでやってみたかったです。でも、アイデア自体は製品版の彼女通信に生かされていると思います」

内田「彼女通信は、アイデアの時点でこれはおもしろいなと思いました。自分が聞いているいい場所、彼女に自分のノケ話をされるって、男にとってひとりの夢みたいなところがあるじゃないですか。そこがこのモードのメインなんですよね。ちなみに最初は通信ですらなくて、DSで台の子のボイスを認識して会話になる、かもしれない、という、シュールなものを考えていました(笑)」



# Hair Style

お嬢様も色々キャラクターの髪型集





ミノ「右ページ左最上のセミロングのパーマヘアは独特なので、ファンの間でもちよつと話題になっていきますが(笑)。ご説明しますと、実はこのリンコは、パーマをかけるのに失敗しているんですよ！経験ある方はわかると思うんですが、初めてパーマをかけるのと違って、たいてい失敗するんですよね(笑)。リンコもカレシのために挑戦したんですが、失敗してしまっただんです。ファッションに無頓着なリンコですが、主人公と出会って、彼女なりにおしゃれをがんばっているんですよ」

神山「髪型や服のパターンは、マナカ、リンコ、ネネで全部違います。キャラクターひとりひとりについて、彼女だとなりが好きだな、彼女ならこうはしないな、と考えたりしましたね。リンコの髪型だと、僕はコスロリとツインテールが好きですね」

内田「リンコの髪型は、僕はカチューシャを付けたロングヘアが好きですね。ただリンコは自分の彼女というよりも、なんだか『自分の娘がこうなったらいいな』という目で見てしまいます(笑)」



## Motion Image

キャラクターの動きを  
イメージするための絵コンテ

## ◆ リンコの彼氏のあなたへ

内田「リンコ」は、やっぱり「中二病」というか「青春時代の影」を体現しているキャラだと思っています。いつまでも思春期を引っ張っている人も、遅かれ早かれ卒業する人もいたりしますが、でも「茜さん」一度は通った「このある道だ」と思うんです。青春時代を今でも引きずっている人も、遠い記憶となつてしまった人も、その時の気持ちが生々しく蘇ってくるようなキャラクターだと思います。リンコは多くの人のとって、自分の分身のように感じられる部分を持ったキャラです。思春期の煩悩とか、価値観を共有できる相手がみんな欲しかったと思います。リンコもそうです。そこに共感して一緒に青春時代を過ごすような気持ちで彼女に向き合ってもらえたら、と思います」

神山「キャラにはそれぞれ別の性格がありますが、性格によって女の子が優れたりユーザーさんが優位だったりすることがあると思います。このキャラにも少なからずありますがリンコは特リンコなら少しあらしくユーザーさんがリードするし、藤「リン」なら



よく怒ってさっさと冷たくて、リンコは立場が強かったりします。でも結局根っこは「ユーズさん」が精神的に優位に立ちやすいキャラだと思っています。緑リンコに怒られるのも、彼女が強いのではなく、自分が著書に怒る役女を見守ってあげられる。広い心でそういう付き合い方をしてもいいのが面白いと思いまわ。

ミノ「ネネやマナカは、おしゃれをしたり、きれいであったりしたり、自分が女の子であることは、すでに自覚しています。でも、リンコは主人公に会って初めて、女の子として自覚めていったと思うんです。だから、いわゆる女の子らしくなる方法がわからない。なんとかなる方法に、彼女らしくなろうとムリをしているので、股や髪型のセンスなど、いろんなことが不器用です。でも、それをどうか大目に見てあげてください(笑)。おらかな心で思ってくれてくれれば、きっともっと素敵な女性に成長していくと思いまわ」









リンコになったときは、同じ話題でも、セリフのニュアンス自体が変わっていたので、ひとつの人格に収めるのがすごく大変だったんです。ツンツンしてもデレデレしてもリンコですから、違う人の声になつてはいけません。あと、先程この本の「リンコと電話しようっ」を収録したんですが……台本は青リンコなんですけど、ああいう甘いセリフは、つい純リンコに走りくなってしまふんですよ。ね、ずっとツンツンしてたらほんとにツンツン好きの人格が振り回いてくれないかなと思ってしまつて(笑)。そういうさじ加減が、楽しい部分であり楽しい部分でもあります」

――「オスロマキ」の「おまき」って、あれは「おまき」ってことですか？

丹下「収録してるときは無我夢中でした。例えて言うなら、恋愛してるときって、勝手に言いけど、でも自分の気持ちや伝えたい、わかってもらいたいって、ある意味積極的じゃないですか。それに近かったです。恥ずかしいんですけど、すごく積極的になってる自分がいまいたね。とにかく夢中すぎて、皆さんの後々の反応を聞いて、ちよつとびつくりしたくらいです(笑)」

――「オスロマキ」は「おまき」ってことですか？

丹下「セリフだけでなく、吐息みたいなものもちゃんと指定がありました。あんなに何種類もスリープ録ったのは初めてです。後から聞いたら、スタッフの皆さんもすごい開れてたみたいです(笑)。

内田プロデューサーなんか、このセリフ、丹下さん怒って帰ってしまふんじゃないか」って思ってたらしいそうです。「こんなセリフ言えませんか！ 帰って帰られたらどうしようと思いましたが」と後でおっしゃったくらい、スタッフの皆さんはハラハラドキドキしてたみたいです」

――「おまき」は「おまき」ってことですか？

丹下「自分に当てはめるのは難しいですね。ただ、リンコはさっき一言でツンデレって言ったんですけど、うれしいとき、怒ったとき、悲しいときで態度が全然違う、感情の振幅の大きい女の子だと思ふんですね。私も振幅が広いので、そういうところはリンコと似ていると思ふます」

――そのあたりは、まさに御月大の女の子って感じですか？

丹下「ですね。スタッフの皆さんも常にそういうリアルな女の子にしたいとおっしゃってました。わかりやすい、伝わりやすいという意味で「ツンデレ」属性がクローズアップされやうんですけど、リンコは感情の振幅の広い、感受性豊かな女の子だと言った方が近いと思ふます」

――実際に「おまき」ってことですか？

丹下「はい、リンコの彼氏です(笑)。ただ、私は自分が演じているというところもありました。リンコとは同性なのでもしかしたらこのゲームの真価を100%しか感じられてないかもしれないですね。も

しも「ラブプラ ス・ガールズアイド」みたいなものが出て、理想の彼氏に話しかけたら、このゲームのすごさがもっととてわかるかもしれません(笑)」

――「おまき」は「おまき」ってことですか？

丹下「とにかくすごい人気で……。メールなどもたくさんいただいています。皆さんブレイクの感想をホームページやラジオ宛に送ってくださった、中には「ラブプラス」で初めて私を知った、という方もいらして、ちよつと感動しています」

――「おまき」は「おまき」ってことですか？

丹下「久々のアフレコということで、無我夢中でリンコを演じていたんですが、私だけじゃなくて、お話もイラストも音楽も、スタッフの皆さんが、すごく大事に大事に作っていらつしやるのが現場にいてもひしひしと伝わるような作品です。収録中に今こんな段階です、と、ゲームの途中経過を見せていただいたんですが、そのときのスタッフの皆さんはもう、我が子を見守るような温かいまなざしで(笑)。ほんとにみんなで愛情込めて作ったものが、そのまま形になったなと思います。そんな愛情が、ブレイイしてくださる皆さんにも伝わるのかなと思っています。とにかく、リンコの彼氏さん、これからも末永く、お幸せに！」



# ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル&設定集 リンコのもと

KONAMI OFFICIAL BOOKS

ラブプラス ビジュアル&設定集 リンコのもと

## Planning & Editing

新井 真一 小山 真司 (Konami Digital Entertainment)

## Writing

小山 真司 井田 忠理 ノーリイ (1)

## Design & Layout

深尾 浩子

## Cover Illustration

ミナモト ケイ

## Tel Message & Interview

日下 俊

## Casting Coordinate

北沢 幸子 (古) ノーリイ (新)

## Special Thanks

前澤 秀喜 (ミナモト ケイ)

## Supervision

ラブプラス 製作 (古) ノーリイ

## ・発行表記・

2010年01月14日 初版第1刷発行

発行人 田中 宣彦 明

編集人 亀井 美穂

発行所 株式会社コナミエ 丸の内 タワー メート

〒107-8324

東京都港区赤坂9-7-2

書籍の内容に関するお問い合わせは

お客様相談室 TEL 0570-066-573

平日 9:00-19:00

土日祝日 10:00-18:00

へ販売・流通 凡丁 落丁に関するお問い合わせは

フリーダイヤル 03-5771-0363

日 全曜日 10:00-16:00 土日祝日

ゲームの攻略方法に関するご質問は、はい、さいお答えしてお答えせん

印刷所 読書印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります

乱丁・落丁本は小社フリーセンターまでご連絡の上お送り下さい

小社送料負担にてお取り替えいたします

但し本書店にて購入されたものについてはお取り替えはできません

本書の一部または全部を無断で複製・転載することは

著作権者および出版者の権利侵害となります

©2009 Konami Digital Entertainment

Printed in Japan

ISBN978-4-86155-272-4 C0076

NM0272

URL [www.konami.jp/book](http://www.konami.jp/book)



